



江蘇食品藥品職業技術學院

JIANGSU FOOD & PHARMACEUTICAL SCIENCE COLLEGE

# 艺术设计专业 人才培养方案

二〇二〇年六月

# 编制说明

本专业人才培养方案根据《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13号）及学校《关于发布2020级人才培养方案修订指导性意见的通知》（苏食教发【2020】19号）”制定，自2020级执行。

本方案由专业人才培养标准与要求、人才培养实施与保障两部分构成。专业人才培养标准与要求部分，主要包括专业基本信息、人才培养目标及规格、就业岗位及能力要求、专业核心课程简介、毕业要求及教学安排等。人才培养实施与保障部分由人才培养模式和人才培养保障组成，其中人才培养保障，包括师资队伍、实践教学条件、教学资源及制度保障等。

附件：专业人才需求调研报告；人才培养方案专家论证意见。

参与本方案制订的人员：

主持人：

校内专业带头人：张克成 江苏食品药品职业技术学院

兼职专业带头人：王树华 淮安长江广告有限公司

参与人：

安进 江苏食品药品职业技术学院

张丹 江苏食品药品职业技术学院信息工程学院

张政 江苏食品药品职业技术学院信息工程学院

白银 江苏食品药品职业技术学院信息工程学院

刘学春 江苏食品药品职业技术学院信息工程学院

于春玲 江苏食品药品职业技术学院信息工程学院

杨明 淮阴师范学院（视传专业负责人）

张光祥 淮阴工学院（设计学院副院长）

吴奇锦 淮安巴洛克装饰工程有限公司

# 目 录

<b>第一部分专业人才培养标准与要求</b> .....	<b>1</b>
<b>1 专业基本信息</b> .....	<b>1</b>
1.1 专业名称.....	1
1.2 招生对象.....	1
1.3 学制、学历.....	1
<b>2 人才培养目标及规格</b> .....	<b>1</b>
2.1 培养目标.....	1
2.2 人才规格.....	1
<b>3 职业岗位及能力要求</b> .....	<b>2</b>
<b>4 专业课程简介</b> .....	<b>3</b>
4.1 专业基础课程.....	3
4.2 专业核心课程.....	6
<b>5 毕业要求</b> .....	<b>7</b>
5.1 课程与学分要求 .....	7
5.2 证书要求 .....	7
5.3 毕业项目 .....	8
<b>6 教学安排</b> .....	<b>8</b>
6.1 课程及教学进程安排 .....	8
<b>第二部分专业人才培养实施与保障</b> .....	<b>13</b>
<b>1 专业人才培养模式</b> .....	<b>13</b>
<b>2 人才培养保障</b> .....	<b>14</b>
2.1 师资队伍 .....	14
2.2 实践教学条件 .....	14
2.3 其他教学资源.....	15
2.4 制度保障.....	15
附件 1: 专业调研报告.....	17
附件 2: 艺术设计专业课程考核汇总表.....	27
附件 3: 专业技能综合考核方案.....	28
附件 4: 专业技能综合考核实施手册.....	30
附件 5: 专业能力与课程对应关系表.....	34
附件 6: 专家论证意见.....	37

# 第一部分 专业人才培养标准与要求

## 1 专业基本信息

### 1.1 专业名称及代码

艺术设计（650101）。

### 1.2 招生对象

招收高中毕业生和中职毕业生。

### 1.3 学制、学历

全日制三年，普通高等教育专科学历。

## 2 人才培养目标及规格

### 2.1 培养目标

艺术设计专业主要培养理想信念坚定、德智体美劳全面发展，具有一定的科学文化水平，良好的人文素养、职业道德和创新意识，精益求精的工匠精神，较强的就业能力和可持续发展的能力；掌握掌握广告设计的创意表达与制作工艺、商品包装设计的版面与工艺制作、室内空间的布局与材料运用、视频的拍摄与后期编辑、摄影等专业知识和技术技能，面向广告设计、室内设计等职业群，能够从事广告设计与制作、商品包装设计、展示设计、数字出版、室内设计等相关数字文化产业应用领域工作的复合型高素质技术技能人才。

### 2.2 人才规格

#### （1）知识要求

掌握本专业所必需的应用文写作、英语、思想道德修养与法律基础、形势与政策、毛泽东思想、邓小平理论和“三个代表”重要思想概论等文化基础知识；掌握本专业所必需的计算机文化基础、数字技术基础；掌握艺术设计专业必需的美术基础，如素描、速写、色彩设计基本理论知识；掌握平图形图像设计与制作、广告设计与制作、商业包装设计、室内空间设计等基础知识。

#### （2）能力要求

能够通过本专业教学，熟练掌握艺术设计相关的理论与实践课程；

能够运用所学的广告与包装知识，独立或协作完成广告设计与制作、包装设

计、书籍装帧设计等实际项目；

能够运用所学的室内、展示设计知识，独立或协作完成室内空间设计、展览展示设计等实际项目；

具备一定的就业技能，了解就业创业的基本知识，具有能够从事本专业业务工作和适应其它领域专业工作的就业和创业能力。

### (3) 素质要求

具有较强的思想道德修养和马列主义理论基础，政治敏锐力较强。

具有较强的文化素质修养，善于协调人际关系。

具有较强的心理素质，勇于克服困难。

具有较强的身体素质，适应艰苦工作需要。

具有较强的业务素质，不断进行创新。

## 3 职业岗位及能力要求

艺术设计专业毕业生主要就业于广告公司、展示设计公司、室内设计公司、摄影摄像公司及其它相关企业，其面向的职业岗位及能力要求见表 1-1。

表 1-1：艺术设计专业职业岗位及能力要求一览表

岗位类型	岗位名称	职业能力要求
主岗位群	平面设计师	掌握美术基础、图形图像处理、矢量图形设计、3DMAX 三维设计基础、标志与 VI 设计、字体设计、包装设计、版式设计等职业知识；掌握企业标志与 VI 设计与制作、包装产品装潢设计与制作、书籍装帧设计、画册设计等技能并能操作广告制作的基本设备；具有较强的文化修养、责任心和善于人际交往等素质；可考平面设计师、包装设计师等证书。
	室内设计师	掌握美术基础、3DMAX 三维设计基础、图形图像处理、室内空间设计、室内装饰工程材料与工艺、CAD 绘图、电脑效果图与手绘效果图设计等职业知识；掌握室内布局设计、CAD 绘图、材料与施工工艺、效果图设计与表现等技能；具有较强的责任心、团队协作和人际交往等素质；可考室内设计师、景观设计师等证书。
迁移岗位群	游戏设计师	掌握美术基础、动画原理、3DMAX 三维设计基础、图形图像处理、数字绘画、手绘效果图设计等职业知识；掌握运动规律、数字绘画、三维建模、效果图设计与表现等技能；具有较强的责任心、团队协作和人际交往等素质；结合 1+X 认证，可考游戏美术设计师、动画师等证书。

	摄影摄像师	掌握美术基础、图形图像处理、矢量图形设计、字体设计、版式设计等职业知识；掌握版面编排、摄影摄像、图形图像处理等技能；具有较强的责任心、团队协作等素质。
发展岗位群	设计总监	具有 3-5 年以上的广告设计、室内设计、包装设计、摄影摄像等工作经历，精通广告设计创意与实现、室内设计创意、制作、施工等技能；具有良好的市场调研、管理团队与客户沟通的能力。
	自主创业	具备设计项目的创意与实现能力；精通项目设计的管理流程、材料与工艺；善于客户沟通、团队管理。

## 4 专业课程简介

### 4.1 专业基础课程

#### 4.1.1 设计素描

通过学习设计素描的结构表达、质感表达和创意表达三个任务，学生能掌握素描的基本特征，提高学生造型的能力，使其能达到创意表现的基本需要。实行模块化教学，即以课堂讲授和课堂实践为主，突出形象、直观的教学特点，把讲解、示范及多媒体等多种教学手段结合并用，运用作业的评比、展览、竞赛等方式培养学生审美情操，好学品格与创新意识，鼓励学生作品多样化及个性化。形成一个融“知识、能力、情感、创新”于一体的教学模式。

采用平时考核和综合实践两部分组成，其中，平时作业成绩占 40%，考试占 60%。平时表现包括考勤和学习态度按百分制来进行评定占 10%。考试成绩通过综合实践作业的形式命题考试，按百分制来进行测定，最后按 60% 进行计算。考试由主讲教师根据学生所学专业的特点、所学重点内容来进行命题，工具、材料、绘制手法不限，一般须规定尺寸规格。将平时成绩、平时表现加上考试成绩所得之和为最后的课程成绩。

#### 4.1.2 构成原理

通过学习平面构成、色彩构成、立体构成的理论知识和实践技能，学生能掌握点、线、面的特性与组合方式，平面构成的运用法则；掌握色彩的属性与对比关系；掌握立体构成的材料运用，构成法则等。具备将构成原理的法则运用到实际实践中的能力，为后续的海报设计、版式设计、包装设计建立坚实的基础。实行项目化教学方式，通过对作业作品的项目化管理，使之向商品转化，即采用装饰画作为真实项目进行教学，注重培养学生的实践能力与职业素养。

采用平时考核和综合实践作业两部分组成，其中，平时考核占 40%，综合实践作业占 60%。平时考核包括考勤/学习态度（10%）+平时作业（30%）。考试成绩以综合实践作业的形式来考查。考试由主讲教师根据学生所学专业的特点、所学重点内容来进行命题，工具、材料、绘制手法不限，一般须规定尺寸规格。

#### 4.1.3 速写

通过学习速写的基础知识和绘制技法，学生能掌握建筑绘制的透视、各种植物、石头、人物的绘制方法；掌握线条的特性，并能准确表现；掌握构图与单色或多色的上色方法等。在次基础上提高学生的绘画能力与审美能力，提高学生的分析问题与解决问题的能力，为后续的课程铺垫基础。本课程采用理实一体的教学方式，通过模块式对理论的讲授，让学生结合实际情况进行各种临摹与创作，并能拓展到户外写生。

采用平时考核和综合实践作业两部分组成，其中，平时考核占 40%，综合实践作业占 60%。平时考核包括考勤/学习态度（10%）+平时作业（30%）。考试成绩以综合实践作业的形式来考查。考试由主讲教师根据学生所学专业的特点、所学重点内容来进行命题，工具、材料、绘制手法不限，一般须规定尺寸规格。

#### 4.1.4 矢量图形设计

通过学习 Illustrator 这款矢量绘图软件的核心知识和技术，学生能掌握矢量图形设计的基本原理和操作方法，培养学生平面设计的方法、技巧和创意思维理念。在此基础上，提高学生分析问题和解决问题的能力；提高学生的美学修养，为艺术设计做好铺垫；实现理论与实践相结合、知识传授与能力培养一体化的教学目标。实行项目化教学，即完成绘图基础、文字排版设计、插画设计、标志设计、名片设计、图书封面设计、宣传页设计等项目。教学效果评价采取过程评价与结果评价相结合的方式，通过理论与实践相结合，重点评价学生的专业技能掌握程度。

采用平时考核和综合实践作业两部分组成，其中，平时考核占 40%，综合实践作业占 60%。平时考核包括考勤/学习态度（10%）+平时作业（30%）。考试成绩以综合实践作业的形式来考查。考试由主讲教师根据学生所学专业的特点、所学重点内容来进行统一命题，包括作品的尺寸、生成要求、制作要求、后期成品要求等。

#### 4.1.5 数字图像处理

通过学习 Photoshop 图形图像处理软件的知识和技术,学生能掌握平面设计的技术和技能,在此基础上,提高分析问题和解决问题的能力;提高学生的艺术修养,为艺术设计做好铺垫;实现理论与实践相结合、知识传授与能力培养一体化的教学目标。实行项目化教学,即简单的案例处理、复杂平面设计、产品设计、界面设计、插画设计、效果图后期等项目。教学效果评价采取过程评价与结果评价相结合的方式,通过理论与实践相结合,重点评价学生的动手能力。

教学效果评价采取过程评价与结果评价相结合的方式,过程评价:结果评价=4: 6。过程评价通过学习通的云平台进行,主要由课堂签到、参与活动、任务点学习、在线练习、项目作品完成、汇报情况等组成(各自所占比例学习通中有规定,主讲教师也可以根据学生的加强点进行分值调整);结果评价通过期末考试体现,由主讲教师根据学生所学专业的特点、所学重点内容来进行命题,主要加强理论与实践的结合,重点评价学生的动手能力。

#### 4.1.6 3ds Max 设计基础

通过学习“搭积木式”建模、样条线建模、修改器建模、四边形建模等几种建模方式,让学生能熟练掌握各种低模的制作流程,在进行模型设计的时候能快速应用合适的建模方法,提高建模效率;通过学习灯光、材质、贴图和摄像机的基础知识应用技能,使学生熟练掌握使用 3dsMax 软件完成模型后期美化和渲染出图技能;通过学习动画运动规律、动画曲线编辑器、动画控制器等知识,使学生具备制作基础动画的能力,如制作物体移动、变色、摆动、汽车行驶等非角色类动画。这些技能为学生后期分方向(游戏制作、室内设计)继续深造奠定坚实的基础。

课程实践性很强,不仅要学习基本理论知识,更要注重上机实践,通过上机实践,巩固所学理论知识。实行项目化教学方式,即通过实施一个完整的项目而进行的教学活动,其目的是在课堂教学中把理论与实践教学有机地结合起来,充分发掘学生的创造潜能,提高学生解决实际问题的综合能力;课程采用上机考试(40%)结合平时的项目成绩(60%)进行综合考核评分。

### 4.2 专业核心课程

#### 4.2.1 平面广告设计



通过学习平面广告设计思维、表现与制作相关知识，学生能掌握平面广告设计思维与表现的技巧、设计流程、制作工艺；实行理实一体化教学，通过真实教学项目的再现、自由项目的创意设计和企业综合项目制作，并辅助大量案例练习，着重培养学生平面广告作品与案例的创意设计能力。使学生掌握平面广告作品与案例的创意设计能力，具有一定的沟通、团队合作、广告图形创意与表达、自主学习等职业综合素质；采用平时成绩（30%）+项目完成情况（70%）的考核方式进行评分。

#### **4.2.2 标志与 VI 设计**

通过学习标志与 VI 理论、标志设计的构思与制作、VI 基础及应用系统的设计，学生能掌握标志与 VI 的历史由来、标志设计的程序与方法、基础系统设计、应用系统设计及印刷相关知识，具备独立或协作进行标志与 VI 设计制作的能力，解决实际项目的能力。实行项目化教学，即采用企业真实项目进行教学，注重培养学生的实践能力与职业素养。采用平时成绩（30%）+项目完成情况（70%）的考核方式进行评分。

#### **4.2.3 二维动画设计**

通过学习 Flash 的基本操作、运动原理，学生能掌握 Flash 工具使用，掌握文字、图形、图像基本处理方法，能够制作出具有一定复杂度的动画、加入音视频并加以控制，并能够将各种多媒体素材创造性地组合设计，开发出具有较高艺术性和技术性的动画作品。实行项目化教学，即采用企业真实项目进行教学，注重培养学生的实践能力与职业素养。采用平时成绩（30%）+项目完成情况（70%）的考核方式进行评分。

#### **4.2.4 室内空间设计**

通过学习室内的平面布局、立面构图、材质设计与灯光渲染，学生能掌握室内设计的基本流程，熟悉平面布局、项目施工图纸的绘制及基本材料的使用，具备室内设计的图纸设计与绘制、实践施工与管理、材料的选择与使用基本技能。实行以“实践为主线、项目化教学为主导”的教学方式，即以实际项目来引导学生，从实践出发，在项目的具体实施中完成教学。采用平时成绩（30%）+项目完成情况（70%）的考核方式进行评分。

#### **4.2.5 食品包装设计**

通过学习食品包装设计相关的概念、实践运作过程等，从包装设计理论和设计实际入手，深入浅出地介绍包装设计的实用知识、设计人员应具备的基本素质、以及作为一名包装设计师，必须涉及多种学科的知识，熟悉与食品包装设计有关的法律法规。学生能系统掌握包装设计的基础理论和知识，对包装设计的基本规律、创意思维方法，以及基本创意技巧和表现原则等有较全面的把握。实行理实一体的教学方式，即以真实案例和理论教学为主，借助丰富的案例评析，通过课堂上的教师讲授、师生研讨互动和学生为主的作业练习，揭示包装设计基本理论、创意的一般原则与规律、表现方法和技巧等，帮助学生充分理解包装设计在整个广告活动中的地位和作用，培养学生形成正确的创意理念。采用平时成绩（30%）+项目完成情况（70%）的考核方式进行评分。

#### 4.2.6 商业插画设计

通过学习插图的概念、插图的应用和分类、插图的特征、解插图的绘制材料及表现技法、插图的表现形式、插图图形语言的造型法则以及插图的设计方法。学生能掌握各种类型的插画绘制风格、插画语言，并能通过此知识把插图设计与商业相结合，为图形设计师绘制插图或直接为杂志、报纸等媒体配画。采用项目化教学方式，即在具体的实践方案中运用所学知识进行实践锻炼。采用平时成绩（30%）+项目完成情况（70%）的考核方式进行评分。

## 5 毕业要求

### 5.1 课程与学分要求

课程要求：各门必修课程及选修的课程考试合格。

学分要求：本专业各专业学生毕业时必须修满 146 学分，其中必修 126.5 学分，选修 19.5 学分（不低于总学时的 10%）。

### 5.2 证书要求

艺术设计专业学生毕业时，各项能力必须合格，按表 1-2 所列要求取得相应技能证书。

表 1-2：艺术设计专业证书要求

能力项目	证书	要求
计算机操作能力	《计算机基础 MSOffice》一级证书 或校内相当水平的考试	必须取得

英语能力	高等学校英语应用能力 B 级证书 或校内相当水平的考试	必须取得
专业技能	1+X 证书（游戏美术设计）或相应的专业技能证书	必须取得

### 5.3 毕业项目

以个人或团队完成一项与本专业相关的毕业设计和论文（或设计说明），评审合格，参与展览，答辩通过。

## 6 教学安排

### 6.1 课程及教学进程安排

表 1-3: 艺术设计专业课程及教学安排表

课程类别	序号	课程名称	学分	总学时	学时分配/修读方式				学期/时段						必/选	考/查	课程归口	备注
					理论	理实	实践	网络	一	二	三	四	五	六				
公共基础课程	1	思想道德与法律基础	3	48	40		8		2×10W	2×10W					必		马院	
	2	毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论	4	64	56		8				2×14W	2×14W			必		马院	
	3	形势与政策	1	16	16				2×2W	2×2W	2×2W	2×2W			必		马院	注④
	4	大学生心理健康教育	2	32	16		16		2×8W						必		心理	
	5	大学生职业发展与就业指导	1.5	24	8		8	8	2×4W						必		就业	
	6	大学生创新创业基础	2	32	16		8	8		2×8W					必		就业	
	7	大学英语	4	64	64				4×16W						必		基础	注⑤分层选修
	8	计算机基础	4	64	64				4×16W						必		信息	注⑤分层选修
	9	体育	8	128	8	8	112		2×16W	2×16W	2×16W	2×16W			必		基础	
	10	军事理论	2	32	32				2×12W						必		基础	注②
	11	应用文写作	2	32	32						2×16W				必		基础	注⑤
	12	劳动教育概论	2	16	16					2×8W					必		基础	
	13	职业社会能力	1	16	16					2×8W					必		各院部	

	小计		36.5	568	384	8	112		16	12	8	6					
专业 基础 课程	14	设计素描	4	64		64			4					必	查		
	15	构成原理	3	48		48			4					必	查		
	16	速写	3	48		48				2				必	查		
	17	矢量图形设计	3	48		48				后 6				必	考		
	18	数字图像处理	3	48		48				前 6				必	考		
	19	3DS MAX 设计基础	4	64		64					4			必	考		
	小计		20	320		320			8	8	4						
专业 核心 课程	20	平面广告设计	4	64		64				6				必	查		
	21	标志与 VI 设计	4	64		64					4			必	查		
	22	二维动画设计	4	64		64					4			必	查		
	23	室内空间设计	4	64		64						6		必	查		
	24	食品包装设计	4	64		64						6		必	查		
	25	数字绘画	4	64		64						4		必	查		
	小计		24	384		384				6	8	10	6				
专业 拓展 课程	26	AutoCAD 设计	3	48		48					4			必	查		
	27	视频编辑与特效	3	48		48					后 6			选	查		
	28	微视频制作		48		48					后 6						
	29	室内手绘效果图设计	2.5	40		40				2				选	查		

	30	三维效果图设计制作		40		40			2								
	31	字体与版式设计	3	48		48				前 6				选	查		
	32	商业摄影	3	48		48				3				选	查		
	33	广告摄影		48		48				3							
	34	区块链应用技术	2	32		32					2			选	查		
	35	云计算技术基础		32		32					2						
	36	书籍装帧设计	3	48		48						4		选	查		
	37	Indesign 排版编辑		48		48						4					
	小计			19.5	312		312			2	9	2	10				
实践 专项	38	军训	2	48		48		2						必	查		
	39	广告创意与制作实训	1	24		24			1					必	查		
	40	户外写生	1	24		24			1					必	查		
	41	专业综合技能考核	1	24		24					1			必	查		
	42	产品包装设计实训	2	48		48					2			必	查		
	43	商业插画项目实训	1	24		24					1			必	查		
	44	1+X 专项实训	2	48		48				2				必	查		
	45	顶岗实习	24	576		576						9	15	必	查		
	46	毕业设计（论文）	6	144		144						6		必	查		
		小计			40	960		960									

素质拓展课程	46	创新创业及公共艺术类	4	64	64										选	查	基础	学生自选
	47	食品药品特色类	2	32	32										选	查	专业	同上
	小计		6	96	96													
总计			146	2640	480	1024	1072		24	28	25	24	10					

说明:

- 1、注①实践教学，不排入课表；注②网络不排课表；注③每学期 0.25 学分；注④开设学期参考公共基础课一览表。
- 2、《思想道德与法律基础》一、二学期各有 4 节实践教学；《毛泽东思想和中国特色社会主义理论体系概论》三、四学期各有 4 节实践教学；《大学生心理健康教育》有 16 节实践教学；《大学生职业发展与就业指导》有 8 节网络教学；《大学生创新创业基础》有 8 节网络教学。

## 第二部分 专业人才培养实施与保障

### 1 专业人才培养模式

本专业采用“二融四化”人才培养模式。其内涵是：该培养模式是以数字文化产业岗位群需求为依据，创意 IP 贯穿多种文创产品为核心，将技术技能证书与竞赛考核标准融入课程，结合工作室、大创中心、校中厂等实行“四化”式实践教学，即作业向作品转化、作品向商品转化、学生向设计师转化、单向的就业向就业创业转化，培养学生的创新思维、人文素养、职业素养和创业意识。

模式具体实施如下：

(1) 构建专业群平台课程（专业基础课），根据专业方向，选择专业核心课程、拓展课程等。

(2) 结合校内外实验实训室、教师工作室、合作企业等，以真实项目为教学内容，将技能竞赛的考核标准、技能证书的考核技能点融合课程，实施“四化”式实践教学。通过举办课程汇报展、社团活动展、毕业设计展、技能竞赛等，将作业向作品转化；利用教师工作室、大创中心、校外实习基地等将作品向商品转化，并在实施的过程中培养职业素养、创新思维、创业意识将学生的角色向设计师角色转化，将单项的就业向就业与创业转化。

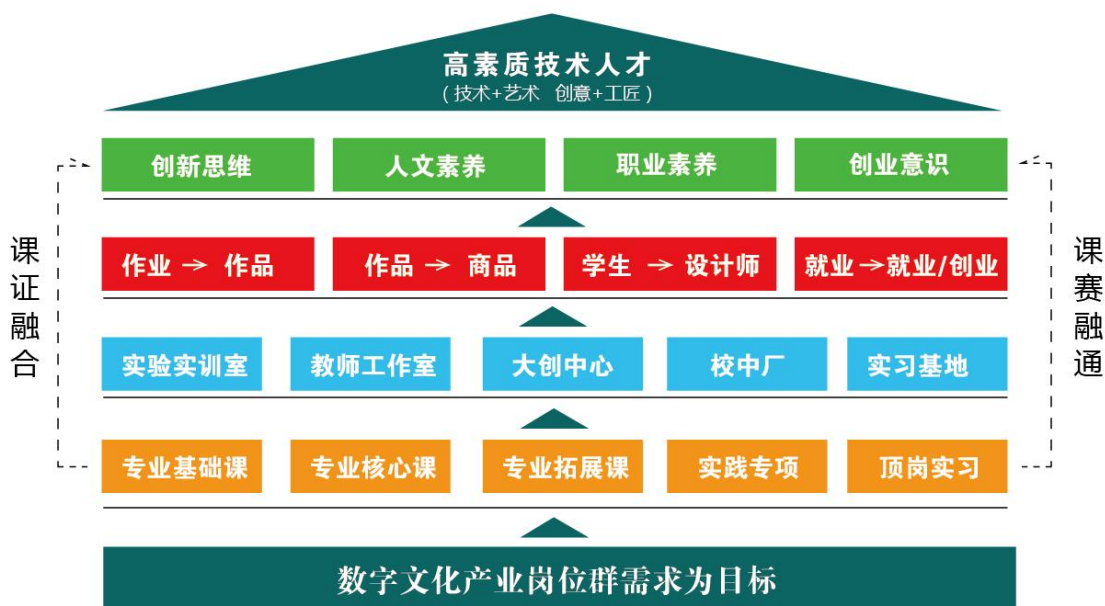


图 2-1：艺术设计专业人才培养模式图



## 2 人才培养保障

### 2.1 师资队伍

数字媒体应用技术专业群教学团队共有 12 名专兼职专业教师，其中专任教师 6 名，兼职教师 6 名。专任专业教师中，高级职称 3 人，占 50%，中级职称 3 人，占 50%，具备“双师”素质 6 人，占 100%。兼职教师中，来自行业企业 6 人，占 100%，具有中级以上专业技术职称或职业资格证书 6 人，占 100%。

表 2-1：艺术设计专业专任专业教师一览表

序号	姓名	性别	学历/学位	最终学历专业	职称	拟主持课程	备注
1	张克成	男	研究生/硕士	艺术设计	讲师	标志与VI设计	
2	白银	女	研究生/硕士	艺术设计	讲师	包装设计	
3	赵军	女	本科/硕士	数字媒体	教授	视频编辑设计	
4	于春玲	女	本科/硕士	数字媒体	副教授	三维动画	
5	嵇可可	女	本科/硕士	数字媒体	副教授	图形图像处理	
6	王伟伟	女	研究生/硕士	数字媒体	讲师	三维动画	

表 2-2：艺术设计专业兼职教师一览表

序号	姓名	性别	学历	专业技术职称	职业资格证书	服务单位
1	王树华	男	本科	工程师	助理工程师、二级建造师	淮安市长江广告有限公司
2	吴奇锦	男	本科	工程师	二级建造师	淮安巴洛克装饰工程有限公司
3	王岗	男	本科		室内设计师	淮安云鼎装饰工程有限公司
4	葛子涵	男	本科		三维动画师	江苏华艺网络科技有限公司
5	金达莱	女	本科	高级模型师		上海河马文化科技公司
6	王梦阳	女	本科		三维动画师	江苏华艺网络科技有限公司

### 2.2 实践教学条件

校内：本专业校内有 1 个实训基地，共有 6 个实训（实验）室、200 套实验（实训）设备，实训设备总值 500 万元。

表 2-3：艺术设计专业实训基地一览

实训基地	实训室（或生产线）	工位数	主要设备	对应专业课程
------	-----------	-----	------	--------

数字艺术	艺术实训室	30	石膏头像、石膏几何体、画架、画板、	绘画实训 素描实训
	广告创意实训室	20	写真机、条幅机、雕刻机、刻字机、写真机等	广告创意与实现实训、企业 VI 实训、产品包装设计实训
	动漫艺术实训室	30	HP 工作站高配置计算机	商业插画项目实训
	影音工作室 校园电视录播厅	4	录音、录影设备、移动摄影幕、影音编辑工作台	音视频制作实训
校中厂	江苏华艺网络科技有限公司	30	计算机	游戏建模、渲染、动画制作

校外：本专业校外有 7 个实习基地，其中接收 10 人以顶岗实习基地 3 个，建立“华艺厂中校”的基地 1 个。

表 2-4：艺术设计专业主要实习基地一览表

序号	实习基地	建立时间 (年、月)	主要实习岗位	每批可接纳 学生(人)
1	江苏华艺网络科技有限公司	2015 年 8 月	游戏角色场景建模、渲染	20
2	上海河马文化科技有限公司	2017 年 5 月	影视动画	20
3	淮安长江广告有限公司	2014 年 5 月	平面设计、广告产品制作	6
4	淮安水立方数字科技有限公司	2015 年 5 月	动画制作、建筑表现	10
5	淮安壹周文化传播有限公司	2020 年 5 月	摄影摄像	8
6	淮安市巴洛克装饰有限公司	2015 年 5 月	平面设计、施工图绘制	2
7	淮安荣海天勤广媒有限公司	2014 年 5 月	网页美工、网店推广	2

### 2.3 其他教学资源

课程：网络课程 6 门。

教材：编写校本教材 1 本。

### 2.4 制度保障

为使专业人才培养方案顺利实施、教学秩序规范严谨、考核评价客观有效，确保专业人才培养质量稳步提高，学院制订有一系列教学管理制度。在此基础上，信息工程学院结合自身特点又制订了 10 个相关管理制度。

表 2-5：信息工程学院主要教学管理制度一览表

序号	制度名称	制订（修订）时间
1	教学院长岗位职责	2019 年 4 月
2	教学副院长岗位职责	2019 年 4 月
3	教学秘书岗位职责	2019 年 4 月
4	教学信息员岗位职责	2019 年 4 月
5	教学档案管理制度	2017 年 3 月
6	专业负责人岗位职责	2018 年 3 月
7	教学质量监控管理制度	2019 年 4 月
8	专业导师制实施办法（修正稿）	2017 年 9 月
9	教学质量监控制度	2017 年 9 月
10	学生课堂出勤管理办法	2018 年 3 月

**学院主要监控措施：**学院督导通过审查教学文件、巡视、听课、向学生调查了解等方式掌握教学情况，督促教学规范，推广优秀教师教学经验，指导部分教师不断提高教学水平，反馈或通报教学中存在的问题，并提出整改要求；教务处督查教学计划执行，开展教学值日检查，加强巡考，定期组织学生开展网上评教，严格审查毕业资格；学院领导和教学系统中层干部认真执行听课、评课制度。

**二级学院主要监控措施：**每年定期、不定期地开展教学计划执行、各类教学准备、课堂教学、实训实习、毕业项目及考试等专项检查；二级教学单位督导组对本院（系）教师全面听课及检查教学资料；各班级均有一名学生信息员，定期向院（系）教学负责人反映教学情况，以期在学生和教师之间构建良好的沟通渠道；设立定期师生交流会，由专业教师与全体学生开展面对面的沟通；各类教学检查中反映的问题，均及时向有关人员进行反馈或在一定范围内公开通报。

**合作培养企业主要监控措施：**在各实习基地均建立由企业相关部门负责人、指导教师及校内专业教师组成的顶岗实习管理小组，负责学生实习期间的指导、管理与考核；在“厂中校”建立教师工作站，驻站教师除承担一定的课程教学任务外，主要是协助企业搞好学生顶岗实习管理；要求顶岗实习的学生都必须通过“顶岗实习平台系统”及时向院（系）汇报实习情况，由校内指导教师进行考核，考核结果计入顶岗实习成绩。

## 附件 1：专业调研报告

### 数字媒体应用技术专业群人才需求调研报告

#### 前言

##### 一、调研背景

数字文化产业最近几年无论从就业还是整体的营销来说都变的比较热门。这其中的主要原因是数字文化产业市场在不断扩大，人才变得紧缺。数媒艺术类专业的大学生就业前景较好，供需比例高达 1: 10 以上。平面设计类、室内设计类、游戏设计类、美工等人才的缺口，一直都在呈持续猛增的势头。为了更好地修订 2020 年人才培养方案，本专业团队进行了企业、毕业生、在校生、同类专业四大类型的调研。

##### （一）社会对于数字艺术类专业人才需求的岗位类型

通过与我们专业相关的招聘信息、企业走访与学生就业情况的调查分析，主要招聘单位为广告公司、文化传媒公司、装潢设计公司、艺术培训、动漫制作公司等类型的企业。招聘岗位类型可划分为 5 个类型，如广告设计类：平面设计、广告制作、媒体发布等；包装设计类：食品包装、工业产品包装等；装饰装潢类：室内设计、环艺、展示设计等；摄影摄像类：摄影摄像、图文处理等；影视动画类：三维动画、影视剪辑、影视广告制作等；其他类：网站设计、艺术培训等。

##### （二）社会对数字艺术类专业人才拓展能力的要求

从社会对艺术相关专业毕业生需求学历层次来看，由于岗位不同，学历层次从专科到本科均有。用人单位比较注重学生的三个方面的能力。一是基本能力，包括语言和文字表达能力、学习能力、沟通能力、实践能力；二是专业能力，包括审美能力（设计阅历缺乏）、设计能力；三是发展能力，如人际能力、创新能力、管理能力等。

##### （三）市场对数字艺术类专业人才专业技术的要求

结合企业或市场对数字艺术类专业人才的需要，从目前艺术专业人才培养的主体、环境及创新能力等关键环节出发，针对我院数字艺术类专业的三个模块具体分析。

广告设计模块：毕业生主要从事广告设计、包装设计、平面设计、网页设计、插画设计等工作，必须具备视觉传达设计、策划、开发、谈判、设计管理能力。

必须掌握 Photoshop、Illustrator、AutoCAD、3dsMax 等软件。

室内设计模块：毕业生主要从事家居设计、店面设计、展示设计、酒店及公共场所设计等工作。必须具备家装与公装的设计与施工、材料选择、业务谈判与管理等能力，必须掌握 Photoshop、AutoCAD、3dsMax、MAYA 等软件。

三维动画设计模块：毕业生主要从事三维模型制作、虚拟现实设计与制作、数字媒体设计、视频与影像制作等工作，必须具备熟练操作三维软件的能力及三维软件延展设计的相关业务能力。

## 二、调研目的与内容

### （一）调研目的

通过市场分析、企业走访与学生就业、在校学生学习情况的调查，主要目的是希望获得以下信息：

1. 通过调研、收集数字艺术类专业学生的社会人才需求状况信息；
2. 了解行业、企业对数字艺术类专业人才知识、能力、素质的要求；
3. 获得数字艺术类毕业生就业现状信息；
4. 在校大学生对于课程设置、授课情况与学习效果信息。

信息的获得可以为我们设置招生规模、学生就业指导提供数据，为专业人才培养目标定位、教学计划和课程大纲的修订、教学的改革提供依据和帮助。

### （二）调研内容

#### 1. 市场、行业企业对本专业群人才需求情况

通过对市场与网络调研，主要想了解市场对于岗位需求的变化和不同岗位的年需求量。根据以往的调研分析，行业企业对本专业人才的需求情况主要集中在三个方面：基本能力、专业能力与发展能力。企业把员工的吃苦肯干、创新应用能力放在首位，独特的创意想法、沟通的协调能力、组织与管理能力等也是必不可少。

#### 2. 本专业毕业生就业及发展需求情况

通过对毕业三年内的学生进行追踪调研，从就业企业性质、就业对口率、岗位需求、人才培养模式等方面进行情况反馈，检验课程设置、授课方式、培养模式等方面的成效及改进措施。

#### 3. 本专业在校大学生学习能力情况

从学生学习的主动性、课程的开设、课程的接受程度、教学方式等方面了解在校生成对于本专业课程的学习情况、培养方式的接受情况等。

#### 4. 本专业其他院校的设置情况

根据相关院校的专业开设情况，了解其专业设置、课程设置、教学方法等。

### 三、调研对象与方法

在实际的调研中，针对不同的调研对象与内容，我们采用了不同的调研方法，如专业人才需求调研，选择专业方向，采用线上与线下相结合的方式；企业调研大多是采用实地考察为主；毕业生调研，我们多采用问卷、网络与实地考察的方式，具体见表 3-1、3-2、3-3。

表 3-1：艺术设计专业人才需求调研对象与方法一览表

调研内容	调研对象	调研数量	调研方法
1. 行业企业人才需求情况	本专业相关企业	10	实地考察、网络调研
2. 毕业生就业与发展情况	毕业三年内的学生	41	实地考察、网络调研
3. 在校生成学习能力情况	大一到大三学生	50	座谈、网络调研
4. 其他院校专业设置情况	省内与省外相关院校	6	网络调研、实地考察

表 3-2：调查的主要企业一览表

序号	企业名称	企业类型	区域	调查时间	调查方法
1	淮安市长江广告有限公司	私营	淮安	2019.11-12	实地考察
2	江苏华艺网络科技有限公司	私营	淮安	2020.5-7	实地考察
3	淮安四色快印有限公司	私营	淮安	2020.4-6	实地考察
4	南京钟山虚拟现实技术研究院	私营	南京	2020.6-7	实地考察
5	徐州寻珍季网络科技有限公司（苏北生源地）	私营	徐州	2019.11-12	实地考察
6	淮安壹周文化传播有限公司	私营	淮安	2020.5-7	实地考察
7	淮安秉信环保包装有限公司	私营	淮安	2019.1-3	实地考察
8	南京耀柏信息技术有限公司	私营	南京	2020.6-7	实地考察
9	完美世界成都公司	私营	成都	2020.7-8	实地考察
10	淮安巴洛克装饰有限公司	私营	淮安	2019.1-3	实地考察

表 3-3: 调查本专业毕业生一览表

届别	专业	调查人数	调查时间	调查方法
2015	艺术设计、数字媒体应用技术	20	2019.11.-2020.8	问卷、访谈
2016	艺术设计、数字媒体应用技术	16	2019.11.-2020.8	问卷、访谈
2017	艺术设计、数字媒体应用技术	24	2019.11.-2020.8	问卷、访谈

#### 四、调查结果及分析

整体调研采用网络问卷与实地考察的方法，对行业企业、毕业生、在校生及同类专业相关情况调研，主要问题如下：

##### （一）调研情况分析

##### 1. 行业企业调研

（1）调研情况：本次调研经过团队讨论决定分为三个区域进行：一是我们专业学生的生源地企业（徐州）；二是本区域企业；三是常见的就业地（苏南，主要以调研南京为主），采用实地考察、走访的形式，共调研企业 10 家，其中广告类公司 2 个、装饰类公司 1 个、网络科技类公司 3 个、动画公司 1 个、包装设计与工艺类 1 个、其它相关类公司 2 个，具体名单如下：淮安长江广告有限公司、南京钟山虚拟现实技术研究院、淮安四色快印有限公司、淮安秉信环保包装有限公司、淮安壹周文化传播有限公司、淮安巴洛克装饰有限公司、徐州寻珍季网络科技有限公司、完美世界成都公司、南京耀柏信息技术有限公司、江苏华艺网络科技有限公司。

（2）调研结果：岗位的课程设置基本符合要求；学生适应企业工作节奏比较缓慢；艺术综合素养不足；沟通与实践能力不足；应提高个人专项技能。

（3）结果分析：岗位课程设置符合企业的岗位需求，但在整体课程的设置中应加入一小部分与其相关的专项课程，如数字绘画课程，数字绘画设计从设计类公司的调研来看，优秀的插画设计师在综合类的广告公司比较稀缺，而插画设计的需求和流行度在不断增加；学生对于平时作业的完成没有严格的时间限制，与企业项目的完成缺乏规范性与实际操作性；专业技能的培养只是完成岗位需求的第一步，综合的艺术素养、沟通能力与实践能力是设计师提升的主要因素，应加强在课程设置、课程教学中这部分内容的训练与学习。

##### 2 毕业生调研

（1）调研情况：此次参加调研的对象为近三年的毕业生，采用网络问卷调研、

电话询问和实地考察三种方法，其中网络问卷调研 41 人、实地考察 5 人、电话与 QQ 询问 14 人。调查同学所在地包含徐州、宿迁、淮安、南京、苏州等城市，覆盖苏北、苏中与苏南部分。

(2) 调研结果：主要问题集中在以下几个方面，1. 约 61% 的同学在民营企业，约 12% 的同学在政府和国有企业，约 21% 的同学自主创业；2. 专业对口及相关工作约 65%；3. 认为本专业较好的方向为平面设计约 68%；4. 在校期间应加强专业课的教学约 86%；5. 企业看中员工的实际能力与职业素养约 85%，社交能力约 78%；6. 毕业生存在差距在专业技能方面约 78%，社交能力约 75%。

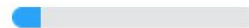

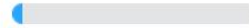
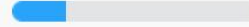
选项	小计	比例
政府、事业，国有企业	5	 12.2%
私（民）营企业	25	 60.98%
合（外）资企业	2	 4.88%
自主创业	9	 21.95%
本题有效填写人次	41	

图 4-1 网络调研数据表

(3) 结果分析：从结果可以看出本专业培养的方向符合目前的就业环境，广告类、室内装饰类与三维动画就业占比重较大；专业的对口及相关行业只占了一半；民营企业占主要比重，他们重视学生的综合素养，除了基础的设计技能外，职业素养、社交能力要求比重较大，与企业调研的结果是一致的。

### 3. 在校生调研

(1) 调研情况：参与调研的班级有设计 191、设计 181、数媒 191、数媒 181 共计 87 人，其中问卷调研 65 人，座谈调研 22 人。

(2) 调研结果：对自己学习能力评价较好的约 75%，较弱约 14%；对教师的授课满意约 69%，较满意的约 28%，不满意约 3%；从整体学习能力情况来看，较好的约 20%，一般约 35%。

(3) 结果分析：学生对于教师的授课满意较高，但也存在不满意的比重，我们要总结教育教學的方式方法，注重相互听课的次数；学生整体学习能力一般，对学习的兴趣不强，需要我们从教学方式和教学内容两方面来激励或带动学生学习的积极性。



#### 4. 同类专业调研

(1) 调研情况：在全省统称为艺术设计的院校不多，大多是分为具体的专业方向，如，视觉传达设计、广告设计与制作、建筑装饰设计等；数字媒体应用技术专业开设的院校相对多一些。本次调研采用网上调研（南京信息职业技术学院、苏州工艺美术职业技术学院等 5 家）与实地考察（徐州工业职业技术学院、南京视觉职业学院、常州工业职业技术学院、常州信息职业技术学院）两个方式。

(2) 调研结果：调研相关院校的专业方向比较丰富，最少也是两个专业；学生数量与我们相差较大；专业建设时间长，成果多；课程设置相差不大。

(3) 结果分析：专业方向单一，影响招生；学生数量较少、建设时间短、生源层次差，对于专业建设成果影响较大；课程总体设置基本一致，但也有少量课程可以增加。

#### (二) 调研结果总体分析

##### 1. 数字艺术类专业人才市场需求不断增加

据网络与实际用人单位的招聘情况来看，艺术设计专业人才的需求仍然在不断地提高。艺术设计市场人才紧缺，致使艺术设计专业的毕业生十分抢手，供需比例高达 1:10 以上。平面设计类、室内设计类、三维动画类一直都在呈持续猛增的势头。除此之外，美术培训机构逐渐壮大，对美术师资的需求也越来越多。我国目前从事数字文化产业类人员 950 万，据行业专家预测 2021 年应达到 1200 万，仅设计师就需要 50 万人的增量，而目前全行业专业技术人员仅为从业人员总量的 1.3%，人才的短缺已成为设计行业发展的瓶颈问题。

##### 2. 创新应用、综合素质强为企业首选要素

根据智联招聘、中华英才网和企业问卷、实地考察对于我院艺术设计与数字媒体应用技术专业的三个方向进行岗位、技能需求分析。广告设计与制作方向的企业对于人才的需求主要集中在 4 个方面，如，娴熟的软件操作能力；具有一定的创意能力；可独立完成相关项目设计；具有良好的沟通与协作能力。室内设计方向的企业对于人才需求主要也集中在 4 个方面，如，熟练操作相关软件能力；具备一定的施工管理经验；有一定的认知与操作能力；有较强的客户沟通与协调能力；三维动画设计方向的企业对于人才需求主要集中在 3 个方面，如软件的熟练操作程度；项目实施的过程及团队协作的能力。

从以上三个方向的人才需求，我们可以得出：

(1) 具备熟练的软件操作能力

在人才培养方案的编辑中，首要将软件的教学与应用课程放在最前端（第一期）开始教学，不断反复的应用，相关软件教学应集中时间、分段教学，用最短的时间完成所有基础软件教学并要边教边应用。

(2) 开拓眼界、提高创新创意能力

企业需要一个头脑灵活，眼光敏锐之人，不是一味的操作。开拓眼界也应成为学生的必修课，所以应增设考察、调研课程，从学生内心进行熏陶，提高审美与创新能力。

(3) 增加沟通与协作能力

设计师也是推销员，要将自己的设想和创意变成设计产品，需要与客户沟通、说服对方接受自己的想法。沟通是设计的前提，沟通能力的培养应成为设计专业学生的一门必修课程，阶段性地接受实战演示有助于学生对与社会沟通能力的培养。所以应在大学分课程中，安排一定量的企业实战演示项目内容。

### **3.实践经验缺乏，影响就业对口率**

从近几年的毕业生调查发现，学生的整体就业率呈上升趋势，但实际的对口就业率并不高，主要有以下几个原因：

(1) 实际应用能力缺乏，不能立马上任

我们的校内教学还是以程式化教学为主，没有彻底改变校内与校外、作业与项目的现状。毕业生不能很快适应市场需求，缺乏自信。应该加大教学的灵活性，教学计划应跟着实际需求来拟定，应灵活多变。

(2) 自学能力缺乏，无危机感

学生适应企业的工作状态慢，不能准确获取市场信息，无自主学习能力与危机感。应该加大校内与校外无缝对接，以项目化为主导，加强团队协作。在课程的安排中，加大户外教学、企业教学的学分，如室内空间设计课程，应阶段性地让学生进入企业，提前感知企业状态及就业情况。

### **4.学生学习的积极性不高**

学生整体的学习积极性不高，而知识教授、单项训练的授课方式却占据大部分课程，增加了学生学习的消极性，并且学生在学习的过程中无法准确判断工

作岗位的实际情况,单项训练没有系统性,在实际的项目运用中会出现断层现象。

## 五、调研后的思考

此次调研,从市场行情、企业需求、毕业生就业、课程设置等方面有了充分的认识,发现了我们在以往人才培养方面的不足。加大艺术设计与数字媒体应用技术人才培养方案的改革将成为主要目标,具体思考如下:

### (一) 培养模式的改革

本专业采用“二融四化”人才培养模式。其内涵是:该培养模式是以数字文化产业岗位群需求为依据,创意 IP 贯穿多种文创产品为核心,将技术技能证书与竞赛考核标准融入课程,结合工作室、大创中心、校中厂等实行“四化”式实践教学,即作业向作品转化、作品向商品转化、学生向设计师转化、单向的就业向就业创业转化,培养学生的创新思维、人文素养、职业素养和创业意识。

模式具体实施如下:

(1) 构建专业群平台课程(专业基础课),根据专业方向,选择专业核心课程、拓展课程等。

(2) 结合校内外实验实训室、教师工作室、合作企业等,以真实项目为教学内容,将技能竞赛的考核标准、技能证书的考核技能点融合课程,实施“四化”式实践教学。通过举办课程汇报展、社团活动展、毕业设计展、技能竞赛等,将作业向作品转化;利用教师工作室、大创中心、校外实习基地等将作品向商品转化,并在实施的过程中培养职业素养、创新思维、创业意识将学生的角色向设计师角色转化,将单项的就业向就业与创业转化。

### (二) 课程体系的改革

1. 削枝强干,突出重点,增加基础与核心课程。构建课程体系必须坚持以社会需求为目标,以技术应用为特征,立足提高学生的素质,优化课程结构,同时在构建课程体系时,以适应社会对人才知识能力结构的需求为目标。根据专业调研的结果分析和教育部的指导意见,增加基础课程与核心课程的数量。

2. 打破学科体系,构建合理的课程体系。打破学科体系,建立基于工作过程的课程体系;以项目展开课程教学,争取从企业直接获取项目或学生自主寻求项目,使企业人员参与教学环节,使学生获得与企业直接沟通的机会,并引进企业的生产技术标准,增加设计岗位工作项目,使设计制作、工艺管理等内容同生产

实际相结合。

### （三）教学模式的改革

1. 抓好人才培养质量，提高学生的综合素质，改革教育模式。在抓好专业课教育的同时，对学生进行诚信教育、职业道德教育、就业观念教育，提升学生的综合素质和毕业生的就业能力。

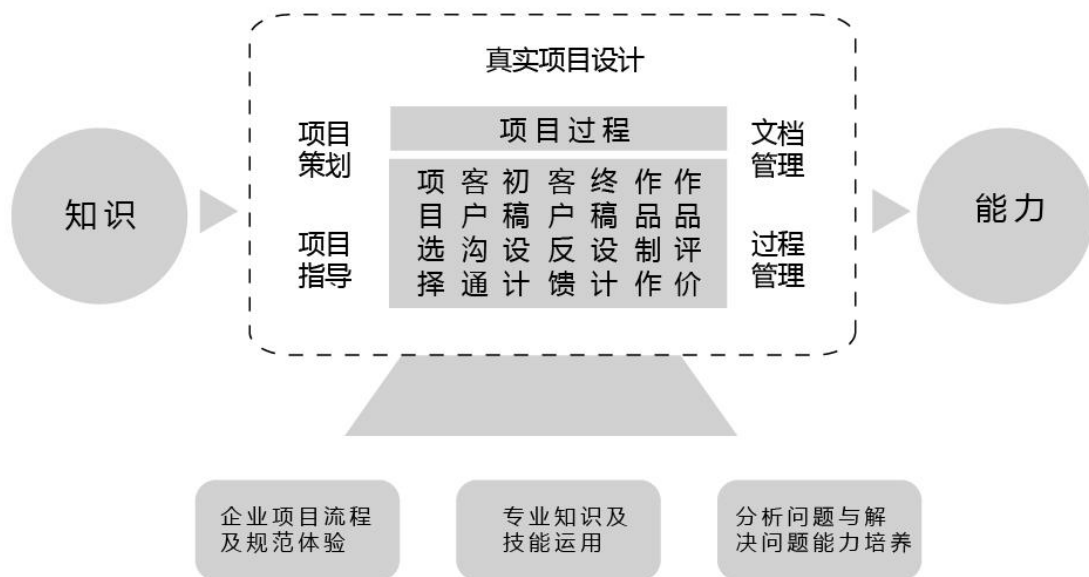
2. 大力推行“项目驱动+教师经理人+作业作品商品”的实践教学模式改革，采取“实训+项目实训+企业（工作室）实习”的实训教学方式，实行“管理企业化”、“作品商品化”的实训教学改革思路。要求教师从“专业讲授型”变成“专业讲授+商务型”教师，充当学生的“教师经理人”，实施“课程企业管理化”“作业市场化检验”的教学方式，培养学生为创客设计师。

### （四）教学内容的改革（项目嵌入）

1. 形成以专业技能培养为主线的灵活动态的实践课程体系。重点加强学生实践动手能力，增大专业课中的实践和实训课比重。根据教学计划中的实训项目要求，制订相应的实践教学大纲，教学大纲中对实训内容、考核要求、考核方法等做出详细的规定。

2. 以真实的项目导入课堂来进行教学。专业基础课和专业课中，要有明确的实践要求和开设综合性实训项目，将创造性实践活动和企业真实的项目贯穿在课程学习过程中。

3 在实践课中引入职业素养的锻炼，如协作能力、沟通能力、管理能力等。



### （五）实验实训室建设

1. 完善原有的实验室建设。把广告类和包装类的实验实训室整合起来，对已有的设备进行重新区域划分，充分发挥它们对于教学、实训与项目开展的作用。

2. 开展工作室的完善与新场地的建设。为结合项目化教学、培养学生实践与创业的需要，注册教师工作室（淮安品冠设计工作室），注册以学生为法人的公司（淮安品冠文创商业发展有限公司），联合已有公司（淮安品冠网络科技有限公司）。

### （六）考核方式的改革

根据企业岗位人才需求，结合项目化教学过程，对于专业核心课、专业拓展课及实训课程采用平时成绩(30%)+项目完成情况(70%)来综合评价学生的成绩;专业基础课程也可使用,但应增加平时成绩（40%），可用综合实践作业（60%）替换实践项目，具体如下：

考评项目		考评内容	比例	考核说明
平时成绩	学习态度	出勤率、参与度	10%	根据课堂点名、网络点名与参与情况评价
	专业知识	平时作业情况	20%	1.作业的质量（70%） 2.上交节点时间（30%）
项目完成情况	项目阶段性成果	项目实施过程完成效果	35%	1.学习态度、自学能力和团队协作能力（30%）。 2.教师与客户综合评价（70%）。 3.技能竞赛（竞赛作品的评分标准和要求作为完成课程作品的标准和要求，作品在专业技能竞赛中取得的成绩可替换为课程成绩。）
		作品制作展览效果	25%	1.作品制作的精良程度（40%）。 2.展览形式与效果（60%）
	答辩	成果汇报	10%	1.整体的逻辑合理性（60%）。 2.口头表达能力（40%）



### 附件 3：专业技能综合考核方案

## 艺术设计专业技能综合考核方案

### 一、考核时间

第四学期中段（具体时间以当年教学计划为准）

### 二、考核内容

1.真实的实践项目，包含标志设计、品牌形象设计、书籍与宣传册设计、展示设计、室内设计、三维动画设计相关的项目，不包含单纯的名片设计、单页设计。

2.获得省级及以上设计相关比赛的可视为实践项目，获奖等级不包含入围和优秀奖（黄河奖、长城奖、国际展览除外）。

### 三、考核方式

项目实施（70%）+汇报答辩（30%）

项目实施：以艺术设计专业项目实施手册为依据。

汇报答辩：详细介绍项目的实施过程及效果，以实施过程的图片展示与回答专家问题为主。

比赛获奖（总分）：国家级 100 分、省级 90 分。

### 四、评价标准

考核形式：以个人或团队开展，团队成员人数不超过 3 人。满分 100 分，60 分及格。具体考核细则如下：

指标	分值	得分点
<b>项目设计与实施</b>		
项目实施	70 分	项目的选择：项目的知名度与工作量（7 分）
		项目实施手册填写完整（5 分）
		调研材料的合理性（5 分）
		项目的完成程度（4 分）
		团队人员的参与度（4 分）
		设计效果（6 分）
		成品效果（6 分）
		客户评价（12 分：非常满意 12 分、满意 10、不满意 0 分）
		专家评价（8 分：非常满意 8 分、满意 6、不满意 0 分）
		指导老师评价（8：非常满意 8 分、满意 6、不满意 0 分）

		是否有延续设计（5分）
汇报答辩	30分	流程逻辑清晰合理（5分）
		图片展示（7分）
		版面设计（5分）
		体态自然、大方，语言流畅（5分）
		回答问题准确（8分）
<b>比赛获奖</b>		
国家级	100分	一等奖 100分
		二等奖 95
		三等奖 90
省级	90分	一等奖 90
		二等奖 85
		三等奖 80
注：长城奖、黄河奖、国际展览入围 85分		

### 五、考核主体

指导老师、企业负责人、项目委托人



# 艺术设计专业 项目实施考核手册

项目名称： \_\_\_\_\_

项目类别：平面设计    室内设计     三维模型

网页设计    动画设计     其他

负责人： \_\_\_\_\_

委托人： \_\_\_\_\_

实施时间： \_\_\_\_\_

项目名称					
项目负责人		班级		学号	
项目委托人（单位/个人）/ 电话		地 址			
项目参与人	姓名	年级	班级	学号	项目分工
项目简介					
实施内容					
完成情况	<input type="checkbox"/> 完成 <input type="checkbox"/> 后续设计 <input type="checkbox"/> 未完成				
<b>项目实施过程</b>					
<b>一、项目洽谈</b> （项目现状、客户要求、相关预算等）					
<b>二、设计构思及报价</b>					

<b>三、初稿设计</b> （设计方案及客户反馈，可附页）
<b>四、终稿设计</b> （可附页）
<b>五、制作程序</b> （制作流程、技术突破、交货时间、物料采购、流程跟进等）
<b>六、总结</b> （心得体会、存在不足与改进措施等）

## 项目实施评价

### 一、项目委托人评价与建议

建议：

评价： 非常满意 满意 不满意

签字：  
年 月 日

### 二、企业指导老师评价与建议

建议：

评价： 非常满意 满意 不满意

签字：  
年 月 日

### 三、校内指导老师评价与建议

建议：

评价： 非常满意 满意 不满意

签字：  
年 月 日

## 考核组考核意见

通过 不通过

签字：  
年 月 日

附件 5: 专业能力与课程对应关系表

专业能力与课程对应关系表 (艺术设计)

专业能力	专业能力指标点	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.
		设计素描	构成原理	速写	矢量图形设计	数字图像处理	3ds Max 设计基础	平面广告设计	标志与VI设计	二维动画设计	室内空间设计	食品包装设计	数字绘画	AutoCAD 设计	视频编辑与特效	字体与版式设计	商业摄影	室内手绘效果图设计	书籍装帧设计	广告创意与制作实训	户外写生	商业插画项目设计实训	产品包装设计实训
海报、宣传册、名片等设计与制作的能力	1.掌握平面设计的原理与法则							√															
	2.掌握图形创意的表达实现	√	√		√	√		√				√					√			√	√	√	
	3.掌握版面设计的法则							√				√				√			√				
	4.熟练运用 AI、PS 设计软件				√	√																	
	5.掌握常见的印刷工艺及材料							√				√							√				√
常规的食品、电器及生活用品类包装设计	6.掌握包装设计的结构设计											√											√
	7.能熟练进行包装的版面设计							√				√				√							
	8.熟练运用色彩的搭配方式	√	√																				
	9.掌握包装材料与制作工艺											√											√
企业品牌形象	11.掌握标志图形的设计与制作				√	√			√														
	12.掌握字体的设计与制作				√											√							

专业能力	专业能力指标点	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.
		设计素描	构成原理	速写	矢量图形设计	数字图像处理	3ds Max 设计基础	平面广告设计	标志与VI设计	二维动画设计	室内空间设计	食品包装设计	数字绘画	AutoCAD 设计	视频编辑与特效	字体与版式设计	商业摄影	室内手绘效果图设计	书籍装帧设计	广告创意与制作实训	户外写生	商业插画项目设计实训	产品包装设计实训
设计与制作	13.掌握动态图形的设计与制作								√	√					√								
	14.掌握书籍装帧的过程与方法											√						√					
室内施工图设计与绘制	15.掌握室内设计的各种风格特点										√												
	16.熟练掌握 CAD 软件的操作												√										
	17.掌握室内设计的平面布局										√		√										
	18.了解常见家具的尺寸、材料与制作工艺										√												
	19.掌握立面图的绘制										√		√										
室内外效果图制作表现	20.熟练掌握 3D 软件的操作						√																
	21.掌握效果图制作的基本流程					√	√											√					
	22.掌握各种透视的基本原理	√		√														√				√	
	23.掌握效果图后期的美化处理		√			√	√											√					
	24.掌握手绘表现的技巧与应用												√					√				√	
艺术和美术素养能力	25.综合素养的培养与训练	√	√	√																	√		

附件 6：专家论证意见

附件 2：专家论证意见

江苏食品药品职业技术学院  
数字艺术专业群人才培养方案专家论证意见

论证 情况	论证时间	9月到10月	论证地点	专家自选
	论证方式	网络论证		
专家 意见	<p>1. 整体人才培养方案符合岗位要求，岗位技能要求，课程整体设计符合了该专业的岗位技能要求。</p> <p>2. 在实际的课程中，要加大实践课程力度，特别是实际应用的课程无论项目大小，均要增加学生的实战能力。</p> <p>3. 如学有余力，可增加相关知识的学习（如提高英语的教学水平等）。</p>			
论证 专家 信息	姓名	单位	职称/职务	签名
	王树华	淮安长江广告有限公司	设计总监	王树华
	姜亚楠	江苏华艺网络科技有限公司	总经理	姜亚楠
	吴奇锦	淮安巴洛克装饰工程有限公司	总经理	吴奇锦
	杨明	淮阴师范学院	系主任	杨明
	张光祥	淮阴工学院	副院长	张光祥

